



25/10/2022



Gara Clandestina Baltimore



Gara Clandestina Baltimore

Formula Dla LIUT

Gara Clandestine — 25/10/2022

Secondo appuntamento delle gare clandestine organizzate dalla Federazione Formula Dla LIUT.

Gara valevole per il Campionato Formula Dla LIUT 2022/23, riservata ai soci LIUT-

Si torna sul tracciato di Baltimore in cui si è corso in una gara Formula, nella primavera del 2018 con la vittoria di Viktor Vektor (Paolo P.)

Iscrizioni

Ci si può iscrivere all'evento comunicandolo al Segretario della Federazione Formula Dla LIUT, il sig. Grasso Ivan, raggiungibile su Facebook o Discord, oppure direttamente la sera stessa, prima della gara, presentandosi puntuali.

La gara si svolgerà come segue:










- La griglia di partenza sarà determinata in modo casuale. Ogni pilota tirerà un D20, chi ottiene il risultato più partirà in poleposition, il secondo risultato più alto partirà in seconda posizione e così via; eventuali parità di risultato dovranno essere spareggiati. Un pilota, può spendere un **Punto Struttura/Assetto (PA)** per ottenere un +3 al tiro del D20 e vincere automaticamente eventuali spareggi.
- Partenza alle 21:20—I giocatori ritardatari devono comunicare il loro ritardo al segretario della FFDL, partiranno dal fondo dello schieramento e verranno guidate, per i primi turni, dagli altri giocatori al meglio delle loro possibilità. Se il ritardo dovesse prolungarsi le auto dovranno ritirarsi; se il pilota non avesse comunicato il suo ritardo, il Pilota ritardatario potrà prendere il via partendo in 1° marcia, senza effettuare la **prova partenza**, dalla casella di uscita dei Box, ma solo dopo che tutte le Vetture in pista l'abbiano già oltrepassata di almeno una casella.
- In caso vi siano 6 o meno partecipanti ci sarà **Partenza lanciata**, altrimenti **Partenza da Fermo**
- In caso vi siano 6 o meno partecipanti, la gara si svolgerà su due giri, altrimenti la gara avrà durata di un solo giro.
- I pneumatici saranno solo di due tipi e con le seguenti caratteristiche:

	Asciutto			Bagnato		
	Bonus	Overshooting	Slittamento	Bonus	Overshooting	Slittamento
Radiali	-	X1	-	-	X1	+1
Da corsa	+1 primo giro	X2	-	-	X2	+1

Regole in uso per la gara clandestina

SET UP

Ogni pilota ha 23 Punti Struttura/Assetto iniziali da distribuire sulle varie componenti:

Tipo	Componente	Descrizione generica	simbolo	PA min	PA max
Tipiche	Punti Gomma (PG)	Usura delle gomme		1	10
	Punti Freno (PF)	Utilizzo e consumo dei Freni		1	6
	Punti Carrozzeria (PC)	Robustezza del Telaio		1	6
	Punti Sospensioni (PS)	Tenuta di strada		1	6
	Punti Motore (PM)	Resistenza del Motore		1	6
	Punti Trasmissione (PT)	Utilizzo e usura della Trasmissione		1	6
	Punti Box (PX)	Meccanici e box		0	2
Avanzate	Punti Pilota (PP)	Stato di forma del pilota		0	2
	Punti Boost (PB)	Pressione del Turbocompressore		0	2

Inoltre, prima della gara, ogni pilota potrà ottenere gratuitamente un Trucco Sporco determinato in modo casuale.

Rispetto al REGOLAMENTO DEFINITIVO DI FORMULA DLA LIUT le seguenti regole NON saranno utilizzate:

- Muretti di cemento
- DRS e Scia sugli ovali
- Bandiere gialle
- Guida notturna
- Carico Aereodinamico
- ERS
- Push to Pass
- Benzina